Vertrieb:
Rushware Gmbh,
Bruchweg 128-132,
D4044 Kaarst 2
Tel. No. 021316070

Die Garantie für dieses Produkt ubernimmt der Hersteller Bei Schwierigkeiten wenden Sie sich bitte an den Vertrieb.

PRINTED IN JAPAN

VIDEOTHEEK NOORD
Videospel
ELITE
21362
P09001
VIDEOHAL EDE
ELITE / NINT 8 BIT

NES-EL-NOE

211.

ELITE™

Licensed to IMAGINEER Co.,LTD
Imagination Through Human Network

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL. WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ®

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

© 1991 DAVID BRABEN & IAN BELL

Licensed to
IMAGINEER Co., LTD
Innovation Through Human Network
2-7-1 NISHI-SHINJUKU 15TH FL., SHINJUKU-KU, TOKYO 163, JAPAN
TEL: 03 (3343) 8911, FAX: 03 (3343) 8915

LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE
Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM®

SPACE FLIGHT TRAINING HANDBUCH

INHALT

Einleitung 2
Steuerungssystem 3
Spielbeginn 4
Ein Probeflug in der Cobra MK III 5
Position speichern 9
Zusatzausrüstung des Schiffes kaufen 10
Fortgeschrittener Kampf 11
Fortgeschrittene interstellare Navigation 14
Interstellarer Handel 15
Weitere Steuerungen 16
Beobachterführer der im Dienst befindliche Schiffe 17

Einleitung

Herzlichen Glückwunsch zum Kauf dieses schnellen Faulcon de Lacy Cobra MK III Handels- und Kampfraumschiffes! Dieses Handbuch soll dazu beitragen, dass Sie sich mit den verschiedenen Aspekten des Raumfluges, des Handelns und des Kampfes, die Ihnen durch die fortschrittlichen Systeme Ihres neuen Schiffes geboten werden, vertraut machen. Wir hoffen, Sie haben dabei viel Spass!

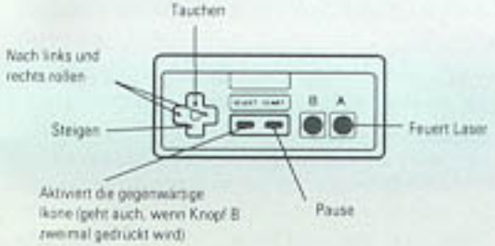
Als Grundausrüstung hat die Cobra MK III einen Pulslaser, drei zielsteuernde Raketen und Schutzschilder vorn und achtern. Es gibt viele Extras, die Sie mit dem durch Handel erzielten Profit kaufen können. Andererseits sind Cobras zur Kopfgeldjagd (erhältlich für die Jagd auf Piraten) ideal. Bedauerlicherweise werden sie manchmal von skrupellosen Piloten zur Piraterei benutzt.

Das Schiff wird von der Elite Föderation der Piloten anerkannt. Es handelt sich hierbei um eine Gruppe, die in den acht Galaxien für Ihre Kampferfahrung bekannt ist. Der Bordcomputer des Schiffes gibt Ihnen Ihre offizielle Kampfbewertung entsprechend der Elite Föderation an. Diese beginnt mit "Harmlos" und endet mit "Elite". Der Traum eines jeden Piloten ist es natürlich, in die Elite Föderation aufgenommen zu werden.

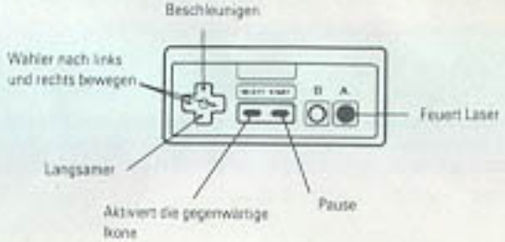
Steuerungssystem

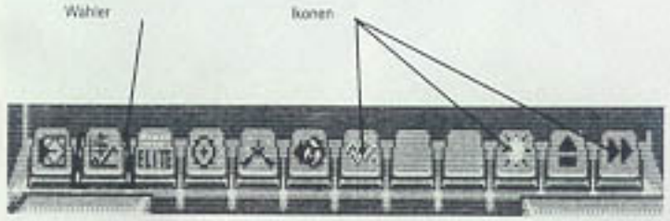
Die Cobra Mk III ist selbstverständlich für die höchsten G-Kräfte, die man während des Kampfes erfahren kann, ausgerüstet. Es hat daher das allerneueste Steuerungssystem, wodurch man das Schiff von der Schlapp-o-matic Beschleunigungscouch bedienen kann. Die Steuerung ändert sich, wenn Knopf B gedrückt wird:

Wenn Knopf B nicht gedrückt wird:



Wenn Knopf B gedrückt wird:





Das Wählerquadrat (links) wird zur Ikonewahl benutzt. Die Ikone wird mit WAHL aktiviert.

Manchmal erscheint eine blanke Ikone, das bedeutet, dass eine Funktion nicht verfügbar ist. Zum Beispiel erscheint die "Raketen" Ikone nicht, wenn keine Raketen mehr zur Verfügung stehen.

Spielbeginn

Sobald Cobra Mk III eingeschaltet wird, erscheint zuerst das Logo der Föderation der Elitepiloten zum Zeichen dafür, dass die Konstruktion des Schiffes anerkannt wurde. Man wählt mit der Steuerung English, Francais oder Deutsch, dann drückt man START. Auf dem Bildschirm erscheinen dann eine Reihe verschiedener Raumschiffe, damit man sie später wiedererkennen kann. Im Leerlauf erscheint auf dem Bordcomputer des Schiffes dieses Bild.

Mit Cobra Mk III können Probekämpfe simuliert werden. Dazu drückt man auf der Steuerung START. Nach einer kurzen Mitteilung beginnt der Kampf, wobei Cobra Mk III mit einem Strahlenlaser und drei zielsuchenden Raketen gegen drei schlechtausgerüstete Gegner (jeder hat einen Pulslaser) antritt.

Wenn man den Kampf sofort üben will, drückt man START. Der Bordcomputer des Schiffes teilt einem anschliessend mit, wie lange man zur Zerstörung der drei feindlichen Schiffe gebraucht hat. Raketen können benutzt werden (s. "Fortgeschrittener Kampf"), aber für jede benutzte Rakete gibt es sechzig Strafsekunden.

Piloten mit etwas mehr Erfahrung können mit WAHL direkt ins Spiel einsteigen.

Starbild

Raumschifferkennung

Kampfübungsmodus

Ein Probeflug in der Cobra MK III

Lave ist eine Welt der Landwirtschaft, d.h. dass Nahrungsmittel und Textilien preiswert sind. Es wird empfohlen, Kargo mitzunehmen, da Cobra sonst nicht richtig ausprobiert wird. Nehmen Sie alle verfügbare Nahrung mit, und füllen Sie bis zum Maximum (20 Tonnen) mit Textilien auf.

Von neuen Piloten wird erwartet, dass sie ihre Cobra Mk III auf einer relativ sicheren Strecke ausprobieren, und dass sie sicht mit der Steuerung vertraut machen. Die empfohlene Strecke von den Faulcon de Lacy Schiffswerften im Orbit um Lave ist die zum 5, 6 Lichtjahren entfernten Korporativstaat Zaonce, wo es kaum oder keine Piraterei gibt.

Kargo kaufen

Mit dem Wählerquadrat wird die "Börse" Ikone angewählt und aktiviert. Eine Liste aller in Lave verfügbaren Handelswaren erscheint. Die gegenwärtige Menge jeder Ware, die bereits als Kargo besteht, erscheint in der rechten Spalte.

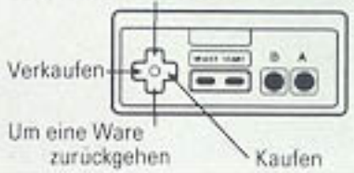
Indem der RECHTE Knopf gedrückt wird, kauft man 16 Nahrungsmitteleinheiten. In der Anzeige erscheinen dann 16 Tonnen Nahrungsmittel in der äussersten rechten Spalte, und in der Spalte links davon erscheint ein Strich, der andeutet, das nichts mehr vorhanden ist. Man geht eine Zeile weiter runter, und kauft 4 Tonnen Textilien. Mit der aktivierten "Inventur" Ikone kann man dann sehen, was sich im Frachtraum befindet.

Statusanzeige für Kommandant Jameson

Börse Ikone

Inventur Ikone

Um eine Ware vorrücken



Abflug von der Raumstation

Man wählt die "Abflug" Ikone an und aktiviert sie. Beim Abflug erscheint für kurze Zeit ein Kraftfeld am Eingang der Raumstation. Man sieht unter sich den rotierenden Planeten Lave. Cobra Mk III ist nicht dazu ausgerüstet in die Atmosphäre eines Planeten einzudringen, da die dazu benötigen schweren Schilder das Raumschiff zum kämpfen zu langsam machen würden. Aus diesem Grund wird jeder Handel in der Raumstation getätigt. Drücken Sie RAUF oder RUNTER, bis der Planet nicht mehr auf dem Bilschirm zu sehen ist. Man versichert sich dadurch, dass man bei einem Hypersprung nicht mit dem Planeten kollidiert.

Benutzung der örtlichen Karte

Man wählt die "Karten" Ikone an und aktiviert sie. Man sieht die Position der näheren Sternensysteme, mit Lave in der Mitte. Anhand des Ringes lässt sich erkennen, wie weit Cobra Mk III mit dem gegenwärtig an Bord befindlichem Treibstoff reisen kann. Mit der Steuerung bewegt man das Kreuz über das Zaoncesystem, dann aktiviert man die "Systemdate." Ikone (sie sollte bereits aktiviert worden sein). Diese Anzeige enthält Information über Zaonce aus den Archiven von Cobra Mk III. Wenn Sie bereit sind, aktivieren Sie die "Karten" Ikone nochmal.

Abflug Ikone

Karten Ikone

Systemdatei Ikone

Ansicht nach Abflug

Örtliche Karte

Der Hyperraumsprung

Die "Ansicht vorn" Ikone wird angewählt und aktiviert, dann wird die "Hyperraum" Ikone angewählt und aktiviert. Während des Aufladens der Hypertriebmotoren zum Sprung durch Hyperraum erschient ein Countdown. Nach dem Sprung befindet man sich im Zaoncesystem.

Lokalisieren eines Planeten

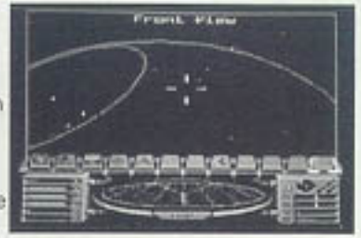
Mit dem Kompass (s. Bild) wird Cobra in die Richtung des Planeten gebracht. Man dreht solange, bis ein fester grüner Punkt auf dem Kompass erscheint. Ist der Punkt hohl, dreht man um. Das Schiff wird solange gedreht, bis der Punkt in der Mitte des Kompasses ist, und der Planet sollte im Hauptbild sichtbar sein. Das Schiff wird direkt darauf gerichtet, und auf maximale Geschwindigkeit beschleunigt (s. "Steuerungssystem" auf Seite 3, falls Sie etwas vergessen haben sollten).

Jetzt wird die "Vorlauf" Ikone angewählt und aktiviert. Diese läuft, bis etwas passiert. Sie sollte solange aktiviert werden, bis sie verschwindet. Ein weiterer Sprung vorwärts und man wäre zu nahe an den Planeten geraten oder man wäre angegriffen worden. Angreifer sollten nach Möglichkeit vernichtet werden. Das dürfte ziemlich schwer sein, da keine zusätzlichen Waffen zur Verfügung stehen.

Hyperraum Ikone

Ansicht vorn Ikone

Vorlauf Ikone



Der Kompass

Richtig

Falsch

Eine Raumstation Finden und Docken

Man sollte sich jetzt eigentlich ganz in der Nähe einer der im Orbit von Zaone bestehenden Raumstationen befinden. Solbald der Scanner eine entdeckt, sollte die "Dock Computer" Ikone erscheinen. Das Benutzen des Dock Computers kostet fünf Punkte. Auf der ersten Reise ist es sicherer, den Computer zu benutzen, da manuelles Docken sehr schwierig ist. Die Ikone wird also angewählt und aktiviert.

Will man das Docken nicht beobachten, gelangt man mit der "Vorlauf" Ikone direkt in die Raumstation.

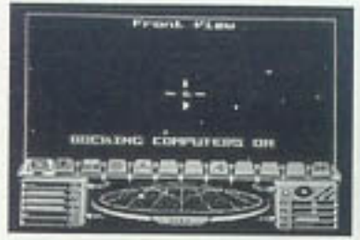
Sollte man dennoch manuelles Docken versuchen wollen, dann muss sich Cobra mit dem Schlitz vor der Raumstation in einer Reihe befinden, und das Rollen des Schiffes muss dem Schlitz beim Durchfliegen angepasst werden. Wenn man langsam genug fliegt, dann widerstehen ihre Schilder kleineren Stössen, und man dockt. Bei einem Gefühl der Unsicherheit sollte man zuerst dem Dock Computer zuschauen, eher man es selbst ausprobiert.

Man befindet sich jetzt in Zaonce, also wählt man die "Börse" Ikone an, um sein Kargo zu verkaufen. Die Börsenkurse fluktuieren zwischen den Besuchen, aber Sie haben jetzt 150 Bargeldpunkte. Für Ihre erste Reise ist das ein ganz schöner Profit!

Dock Computer Ikone

Vorlauf Ikone

Docken



Börsenpreise auf Zaonce

Position Speichern

Es ist natürlich vernünftig, diese Position zu speichern, damit man später dahin zurückkommen kann. Die "Gespeicherte Positionen" Ikone wird angewählt und aktiviert (während man im Dock ist, kann nur eine Position gespeichert werden). Der Kommandant beginnt mit dem Namen "Jameson", aber das kann geändert werden.

Um einen Namen zu ändern, wird die "Namen ändern" Ikone angewählt und aktiviert. Mit Steuerung RAUF order RUNTER wird der erste Buchstabe des gewünschten Namens gewählt. Dann drückt man RECHTS, um den nächsten Buchstaben einzusetzen. Bei einem Fehler wird LINKS gedrückt, und man versucht es nochmal. Nach dem der letzte Buchstabe eingesetzt wurde, drückt man Knopft A.

Die Datei des Kommandanten wird in eine der acht Speicher mit Hilfe der Steuerung rechts auf dem Bildschirm gespeichert.

Um einen anderen Kommandanten zu bestimmen, erhellt man auf der Liste der gespeicherten Position den gewünschten Namen, und bringt ihn zur "gegenwärtigen Position". Sollte man die gegenwärtige Position nicht speichern wollen, drückt man den Knopf LINKS von der gegenwärtigen Position.

Während die Stromzufuhr zum Kontrolldeck abgeschaltet wird, MUSS der RESET Knopf gedrückt werden. Unterlässt man dies, so kann es vorkommen, dass die gespeicherten Kommandanten verloren gehen. Mit der Batterie können Kommandanten fünf Jahre lang gespeichert werden, aber die Bedingungen unter denen der Game Pak aufbewahrt wird (z.B er wird hohen Temperaturen ausgesetzt), können die Lebensdauer der Batterie verkürzen.

Gespeicherte Positionen Ikone

Namen ändern Ikone

Zuatzausrüstung des Schiffes kaufen

Die "Schiff ausrüsten" Ikone wird angewählt und aktiviert. Dieser Modus steht in direkter Verbindung mit dem Computernetz der Raumstation, das sofortigen Einbau einer Ausrüstung arrangiert. Ausrüstung, die hier eingebaut wird, kann nicht wieder verkauft werden, da sie ein Bestandteil des Schiffes wird - man muss daher mit Bedacht wählen!

Ein Ausrüstungsteil, das gekauft werden soll, wird angewählt und mit einem Druck auf Knopf A gekauft. Nur wenn man genügend Platz und Bargeld für eine neue Ausrüstung hat, kann diese gekauft werden. Beim Treibstoffkauf wird Knopf A solange gedrückt, bis man die gewünschte Treibstoffmenge hat.

Beim Kauf von Lasern erscheint eine Liste verschiedener Richtungen, wie rechts im Bild dargestellt wird. Diese entsprechen den verschiedenen Kampfansichten. Wird eine Richtung gewählt in der man bereits einen Laser hat, wird dieser mit dem neuen ersetzt, und die Kosten des alten werden gutgeschrieben.

Welten mit einem höheren Technologieniveau stellen mehr Ausrüstung zur Verfügung als die mit einem geringeren Niveau. Das Technologieniveau einer Welt kann dem "Systemdatei"-Bild entnommen werden.

Auf Zaonce erhältliche Schiffsausrüstung

Schiff ausrüsten Ikone

Um eins vorrücken

Um eins zurückgeben

Gegenstand kaufen

Ansichtwahl für einen Laser

Fortgeschrittener Kampf

Raketen

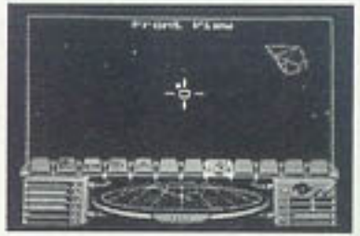
Abgesehen von Lasern ist die Cobra mit drei Raketen ausgerüstet, und sie kann bis zu vier an Bord nehemen. Bevor eine Rakete abgefeuert werden kann, muss ein Ziel gefunden werden. Die "Rakete schärfen" Ikone wird angewählt und aktiviert. Eine der Raketenanzeigen leuchtet auf, und in der Mitte des Geschützvisiers erschieint ein gelbes Zielquadrat.

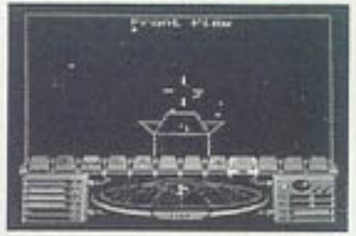
Cobra wird nun solange gedreht, bis das gewünschte Ziel sich in der Mitte des Visiers befindet. Das Zielquadrat flimmert dann nicht mehr, und die "Rakete feuern" Ikone erscheint. Sollte versehentlich ein falsches Ziel anvisiert worden sein, wird die Rakete mit nochmaligem Aktivieren der "Rakete schärfen" Ikone entschärft.

Zum Feuern einer Rakete wird die "Rakete feuern" Ikone angewählt und aktiviert. Die Rakete versucht dann das Ziel zu vernichten, aber sie kann abgeschossen werden, mit ECM vernicht werden oder der Treibstoff kann ihr ausgehen, wenn das Ziel zu weit entfernt war. Raketen sollten mit Bedacht benutzt werden, da der Ersatz einer Rakete 30 Punkte kostet.

Rakete schärfen Ikone

Rakete feuern Ikone

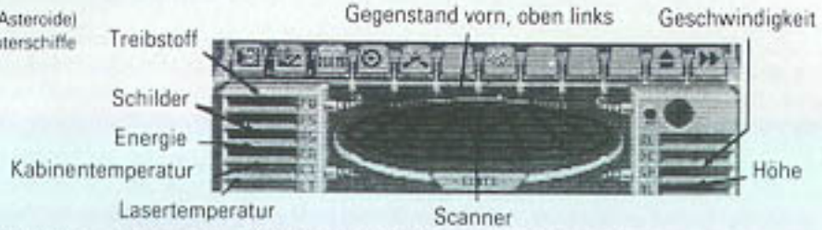




Benutzen der Scanner

Mit Hilfe der Scanner kann die Position anderer Objekte im Vergleich zur eigenen Position festgestellt werden, und man kann Objekte, die nicht auf dem Bildschirm zu sehen sind, finden. Das Raumschiff befindet sich stets in der Mitte des Scannergebietes, und andere Objekte sind je nach Typ farblich gekennzeichnet:

Gelb - Schiffe
Blau - Ramsch (Fässer, Abfall & Asteroide)
Weiss - Raketen, thargoide Roboterschiffe
Grün - grosse Objekte
(Raumstationen, Thargoide)



ECM

ECM (Electronic Counter Measures - Elektronische Abwehrmassnahmen) dient der Vernichtung aller sich in der Umgebung befindlichen Raketen. ECM wird mit der ECM Ikone aktiviert. Jedes Schiff kann mit ECM ausgerüstet werden, aber die meisten können es sich nicht leisten. Das ECM-Feld verursacht auf der Anzeige einen Zickzack-Effekt, sogar dann, wenn es sich um die ECM eines anderen Schiffes handelt.

ECM Ikone

Treibstoffschaufeln

Mit den Treibstoffschaufeln kann Cobra Wasserstoff von der Sonnenoberfläche abschöpfen. Sie werden automatisch aktiviert, und eine Mitteilung erscheint, als Zeichen, dass sie arbeiten. Die Schaufeln können ebenfalls zum Einsammeln von Kargokannistern und anderem Abfall benutzt werden. Man fliegt auf einen solchen Gegenstand zu, bis er sich unterhalb des Visierbildes befindet. Der Inhalt eines Kannisters wird kurz dargestellt. Vorsicht ist jedoch geboten, da man so auch illegale Güter einsammeln kann.

Zusatz-Energie-Einheit

Hiermit können Cobras Energiereserven und Schilder schneller aufgeladen werden.

Pulslaser

Als Standardausrüstung befindet sich im vorderen Visier ein Satz Pulslaser. Bei Überhitzung schalten sie sich automatisch aus, aber sie kühlen auch schnell wieder ab.

Strahlenlaser

Es handelt sich hier um kraftvolle Laser, die kontinuierlich feuern. Sie verbrauchen mehr Energie als ein Pulslaser, und sie überhitzen schneller.

Militärische Laser

Es handelt sich hier um eine stärkere Version des Strahlenlasers, der ursprünglich für militärische Zwecke entwickelt wurde.

Grubenlaser

Es handelt sich hier um besondere Hochenergie-Pulslaser. Zum Kampf taugen sie nicht sehr viel, da es zu lange dauert, bis sie aufgeladen sind. Andererseits zerkleinern sie Asteroide in brauchbare Fragmente verschiedener Mineralien, die dann mit der Treibstoffschaufel eingesammelt werden können. Sie sind bei Rechts- oder Linksansichten sehr nützlich.

Fluchtkapsel

Dies ist eine Rettungskapsel, die man während eines Kampfes aus einem getroffenen Schiff schleudern sieht. In einem Zustand des Scheintodes gelangt der Pilot damit zur nächstgelegenen Raumstation. Sie enthält ebenfalls eine Versicherungspolice, die das alte Schiff des Piloten durch ein neues ersetzt. Jegliche Fracht geht verloren, und die Fluchtkapsel wird nicht ersetzt. Dieser Vorgang wird mit der "Fluchtkapsel" Ikone aktiviert.

Fluchtkapsel Ikone

Energiebombe

Diese sollte mit Vorsicht benutzt werden, da sie ausser des sie abfeuernden Schiffes alle in der Umgebung befindlichen kleineren Schiffe vernichtet (ausser Thargoide oder Raumstationen). Sie funktioniert nur einmal, aber man kann eine neue kaufen. Man aktiviert diese Bombe mit der "Energiebombe" Ikone.

Energiebombe Ikone

Fortgeschrittene interstellare Navigation

Karte der Galaxie

Hyperraumsprünge wurden bereits erklärt. Um eine längere Strecke zu planen, benutzt man die Galaxiekarte. Die örtliche Karte wird auf den Bildschirm geholt (wie auf Seite 6), dann wird die "Karten" Ikone nochmals angewählt und aktiviert. Daraufhin erscheint ein Bild ähnlich dem hier rechts dargestelltem. Jetzt kann die Strecke mit "Systemdatei" und dieser Karte geplant werden.

Galaktischer Hypersprung

Mit diesem Hypersprungantrieb kann Cobra nur einmal in eine andere Galaxie springen. Es hat einen eigenen Antrieb, sodass Hypersprung-Treibstoff nicht benutzt wird.

Dock Computer

Hiermit kann man automatisch docken, ohne den Dock Computer der Raumstation für 5 Punkte zu benutzen.

Systemdatei

Der Spartyp steuert die Preise der Handelswaren. Der Regierungstyp weist auf die Zahl der Piraten hin (s. rechts) -strengere Regierungen bedeuten weniger Piraten.

Am sichersten	Korporativstaat
	Demokratie
	Konföderation
	Kommunisten
	Diktatur
	Mehrfachregierung
Die meisten Piraten	Feudalstaat
	Anarchie

Galaktische Hyperraum Ikone

Interstellarer Handel

Wenn ein Gewinn erzielt werden soll, ist die Wahl der Handelswaren wichtig. Nahrungsmittel sind in einer armen Agrikulturwelt billiger als in einer reichen Industriewelt, weil sie dort reichlich vorhanden sind. Computer sind in einer Industriewelt billiger, weil sie dort hergestellt werden. Sehen Sie dazu ebenfalls Seite 5.

Handelsware	Welt	Durchschnittspreis	Handelsware	Welt	Durchschnittspreis
Nahrung	Agrikultur	4,4/Tonne	Maschinen	Industrie	56,4/Tonne
Textilien	Agrikultur	6,4/Tonne	Metallegierungen	Agrikultur	32,8/Tonne
Radioaktives	Agrikultur	21,2/Tonne	Feuerwaffen*	Industrie	70,4/Tonne
Robotersklaven*	Agrikultur	8,0/Stück	Pelze	Agrikultur	56,0/Tonne
Getränke	Agrikultur	25,2/Tonne	Minerale	Agrikultur	8,0/Tonne
Luxusgüter	Industrie	91,2/Tonne	Gold	Überall	37,2/kg
Seltene Exemplare*	Agrikultur	114,8/Tonne	Platinum	Überall	65,2/kg
Computer	Industrie	84,0/Tonne	Edelsteine	Überall	16,4/g

* Diese Waren sind illegal, sind aber im Handel von skrupellosen Händlern erhältlich. Wenn mit diesen Waren gehandelt wird, wirkt sich das auf die legale Beurteilung aus, wenn Sie beim Abflug oder Docken gesehen werden, und die GalCop Polizei könnte eine Verfolgung starten. Einige erfahrenere Piloten mit guten Schiffen haben festgestellt, dass man hier viel verdienen kann, da der Preis illegaler Waren ziemlich schwankt. Nach einem Kampf mit Thargoiden können Fremdwaren manchmal eingesammelt werden.

Grosser Kargoraum

Cobras Frachtraum kann auf bis zu 35 Tonnen vergrössert werden.

Weitere Steuerungen

Wird START für eine Pause gedrückt, erscheint eine Reihe verschiedener Ikonen, wie im Folgenden dargestellt. Mit diesen kann das Spiel mit veränderten Steuerungen wiederaufgenommen werden. Wenn ohne Änderungen weitergespielt werden soll, wird START nochmal gedrückt.

Restart Ikone

Wird die "Restart" Ikone aktiviert, verlässt man die gegenwärtige Position und kehrt zur Raumschifferkennung zurück.

Ein Pilot Ikone

Zwei Piloten Ikone

Cobra kann von zwei Piloten gesteuert werden. Die "Ein Pilot" Ikone zeigt an, dass die Steuerung für einen Piloten eingestellt ist. Diese ändert sich auf zwei Piloten, wenn die Ikone aktiviert wird. Ein Pilot fliegt das Schiff, während der andere die verschiedenen Waffen steuert. Dieser Modus kann, während die Raumschifferkennung dargestellt wird, durch einen Knopfdruck auf der zweiten Steuerung angewählt werden.

Musik Ikone

Sound Ikone

Mit der "Musik" Ikone kann die Musik ausgeschaltet werden. Soundeffekte werden mit der "Sound" Ikone ausgeschaltet.

Richtung Ikone

Wird die "Richtung" Ikone aktiviert, ändert sich die Flugsteuerung, sodass RAUF Steigen und RUNTER Tauchen bedeutet.

Dämpfen Ikone

Wird die "Dämpfen" Ikone aktiviert, kehrt Cobra nicht zum Normalflug zurück, wenn kein Knopf auf der Steuerung gedrückt wird.

Beobachterführer der im Dienst befindlichen Schiffe

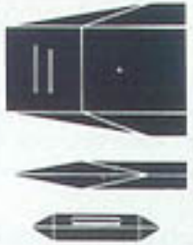
Es ist äusserst wichtig, dass ein Pilot verschiedene Schiffstypen, denen man begegnen könnte, sofort erkennen kann Das liegt teilweise daran, dass man im All schwer sagen kann, ob ein Schiff sehr gross, aber weit weg ist oder klein und nah bei. Alle guten Piloten wissen natürlich, dass es unsinnig ist, es mit einem Schiff aufzunehmen, demgegenüber man keine Chance hat. Leider herrscht in vielen Systemen Gesetzeslosigkeit vor, also sollte man Vorsichtsmassnahmen treffen.

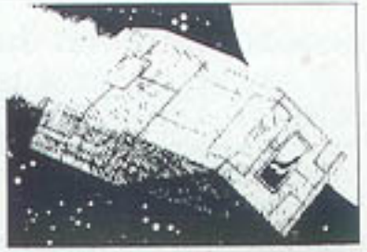
Piraten zerstören ein Schiff in der Hoffnung, dass einige robustere Kannister die Explosion überleben. Sie sammeln diese dann mit den Treibstoffschaufeln ein und verkaufen sie in anderen Welten. Manchmal wird ein Pirat von der galaktischen Polizei beim Verkauf illegal eingesammelter Güter erwischt, aber selten ertappt man sie auf frischer Tat. GalCop bietet daher Belohnungen für Piloten die Piratenschiffe zerstören an. Es gibt viele dieser "Kopfgeldjäger", aber sie greifen nur Schiffe an, deren legale Wertung nicht "sauber" ist. Es gibt auf dieser Liste auch andere Schiffe, da die Elite Föderation nicht über alles Bescheid weiss.

Man bekommt eine kleine Belohnung ausgezahlt, wenn man Asteroide von den Raumstrassen entfernt, da Schiffe manchmal bei einer Kollision mit Asteroiden beschädigt werden. Man sollte jedoch vorsichtig vorgehen, da die Asteroide ein Lieblingsversteck der "Rock Eremiten" sind. Es handelt sich dabei um einsame Seelen (oft menschliche) die in ausgehöhlten Asteroiden leben und es natürlich nicht mögen, wenn man auf sie schiesst.

Adder

Verwendung . . . . . Schmuggler und Piraten
Dimensionen . . . . . 45/8/30 Fuss
Kargokapazität . . . . . 2 Tonnen
Rüstung . . . . . Laser
Höchstgeschwindigkeit..0,24 Lichtgeschwindigkeit
Besatzung 2
Hyperraumtauglich . . . . . Ja





Anaconda

Verwendung . . . . . grosser Frachter
Dimensionen . . . . . 170/60/75 Fuss
Kargokapazität . . . . . 750 Tonnen
Rüstung . . . . . Laser, 8 Raketen
Höchstgeschwindigkeit..0,14 Lichtgeschwindigkeit
Besatzung 40
Hyperraumtauglich . . . . . Ja

Asp

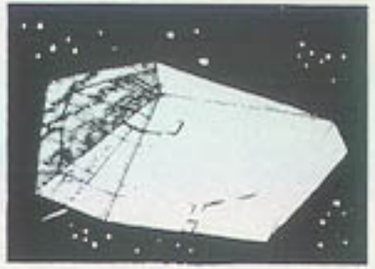
Verwendung . . . Marineschiff und einzelne Piraten
Dimensionen . . . . . 70/20/65 Fuss
Kargokapazität . . . . . Keine
Rüstung . . . . . Laser, 1 Rakete
Höchstgeschwindigkeit..0,40 Lichtgeschwindigkeit
Besatzung 2
Hyperraumtauglich . . . . . Ja

Boa Class Cruiser

Verwendung . . . . . Frachter
Dimensionen . . . . . 115/60/65 Fuss
Kargokapazität . . . . . 125 Tonnen
Rüstung . . . . . Laser, 6 Raketen
Höchstgeschwindigkeit..0,24 Lichtgeschwindigkeit
Besatzung 15
Hyperraumtauglich . . . . . Ja

Cobra Mk I

Verwendung . . . . . Händler und Piraten
Dimensionen . . . . . 55/15/70 Fuss
Kargokapazität . . . . . 10 Tonnen
Rüstung . . . . . Laser, 2 Raketen
Höchstgeschwindigkeit..0,26 Lichtgeschwindigkeit
Besatzung 1
Hyperraumtauglich . . . . . Ja

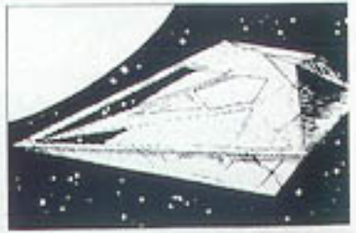


Cobra Mk III

Verwendung. einzelne Piraten, Kopfeldjäger, Händler
Dimensionen . . . . . 65/30/130 Fuss
Kargokapazität . . . . . 20 oder 35 Tonnen
Rüstung . . . . . Laser, 4 Raketen
Höchstgeschwindigkeit..0,30 Lichtgeschwindigkeit
Besatzung . . . . . 1 oder 2
Hyperraumtauglich . . . . . Ja

Fer-de-Lance

Verwendung . . . . . einzelne Piraten, und Kopfgeldjäger
Dimensionen . . . . . 85/20/45 Fuss
Kargokapazität . . . . . 15 Tonnen
Rüstung . . . . . Laser, 2 Raketen
Höchstgeschwindigkeit..0,30 Lichtgeschwindigkeit
Besatzung . . . . . 2 oder 3
Hyperraumtauglich . . . . . Ja

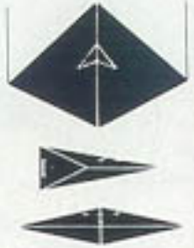


Gecko

Verwendung . . . . . Piraten
Dimensionen . . . . . 55/15/70 Fuss
Kargokapazität . . . . . 3 Tonnen
Rüstung . . . . . Laser, 1 Raketen
Höchstgeschwindigkeit..0,30 Lichtgeschwindigkeit
Besatzung 1
Hyperraumtauglich . . . . . Nein

Krait

Verwendung . . . . . Piraten
Dimensionen . . . . . 60/20/90 Fuss
Kargokapazität . . . . . 2 Tonnen
Rüstung . . . . . Laser
Höchstgeschwindigkeit..0,30 Lichtgeschwindigkeit
Besatzung 1
Hyperraumtauglich . . . . . Nein



Mamba

Verwendung . . . . . Piraten
Dimensionen . . . . . 55/12/65 Fuss
Kargokapazität . . . . . 4 Tonnen
Rüstung . . . . . Laser
Höchstgeschwindigkeit..0,32 Lichtgeschwindigkeit
Besatzung 1
Hyperraumtauglich . . . . . Nein

Moray Star Boat

Verwendung . . . Piraten, besonders ausserirdische
Dimensionen . . . . . 60/25/60 Fuss
Kargokapazität . . . . . 7 Tonnen
Rüstung . . . . . Laser
Höchstgeschwindigkeit..0,30 Lichtgeschwindigkeit
Besatzung 1
Hyperraumtauglich . . . . . Ja

Python

Verwendung . grosser Frachter und einzelne Piraten
Dimensionen . . . . . 130/40/80 Fuss
Kargokapazität . . . . . 100 Tonnen
Rüstung . . . . . Laser, 6 Raketen
Höchstgeschwindigkeit..0,20 Lichtgeschwindigkeit
Besatzung 20
Hyperraumtauglich . . . . . Ja

Orbital Shuttle

Verwendung . . . . . Handel zwischen Raumstation & Planet
Dimensionen . . . . . 35/20/20 Fuss
Kargokapazität . . . . . 30 Tonnen
Rüstung . . . . . Keine
Höchstgeschwindigkeit..0,08 Lichtgeschwindigkeit
Besatzung 6
Hyperraumtauglich . . . . . Nein

Sidewinder Scout Ship

Verwendung . . . . . Erkundungsschiff und Piraten
Dimensionen . . . . . 35/15/65 Fuss
Kargokapazität . . . . . Keine
Rüstung . . . . . Laser
Höchstgeschwindigkeit..0,37 Lichtgeschwindigkeit
Besatzung 1
Hyperraumtauglich . . . . . Nein

Thargoid Invasion Ships

Verwendung . . . . . tödliche feindliche Schiffe, kommen ab und zu vor
Dimensionen . . . . . unbekannt (aber gross)
Kargokapazität . . . . . unbekannt
Rüstung . . . . . Laser, Roboterschiffe
Höchstgeschwindigkeit . . . . . unbekannt
Besatzung . . . . . unbekannt
Hyperraumtauglich . . . . . Ja

Transporter

Verwendung . Handel zwischen Raumstation & Planet
Dimensionen . . . . . 35/10/30 Fuss
Kargokapazität . . . . 12 Passagiere oder 6 Tonnen
Rüstung . . . . . Keine
Höchstgeschwindigkeit..0,10 Lichtgeschwindigkeit
Besatzung 2
Hyperraumtauglich . . . . . Nein

Viper (GalCop Polizei Schiff)

Verwendung . . . . . Polizei
Dimensionen . . . . . 55/80/50 Fuss
Kargokapazität . . . . . 2 Passagiere
Rüstung . . . . . Laser, 1 Rakete
Höchstgeschwindigkeit..0,32 Lichtgeschwindigkeit
Besatzung 1
Hyperraumtauglich . . . . . Nein

Worm Class Landing Craft

Verwendung . . . . . wird von grösseren . . . . . Schiffen als Rettungsboot benutzt
Dimensionen . . . . . 25/12/25 Fuss
Kargokapazität . . . . . Keine
Rüstung . . . . . Keine
Höchstgeschwindigkeit..0,11 Lichtgeschwindigkeit
Besatzung 2
Hyperraumtauglich . . . . . Nein

⚠ WARNUNG ⚠

HICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment Systems® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Shcäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.